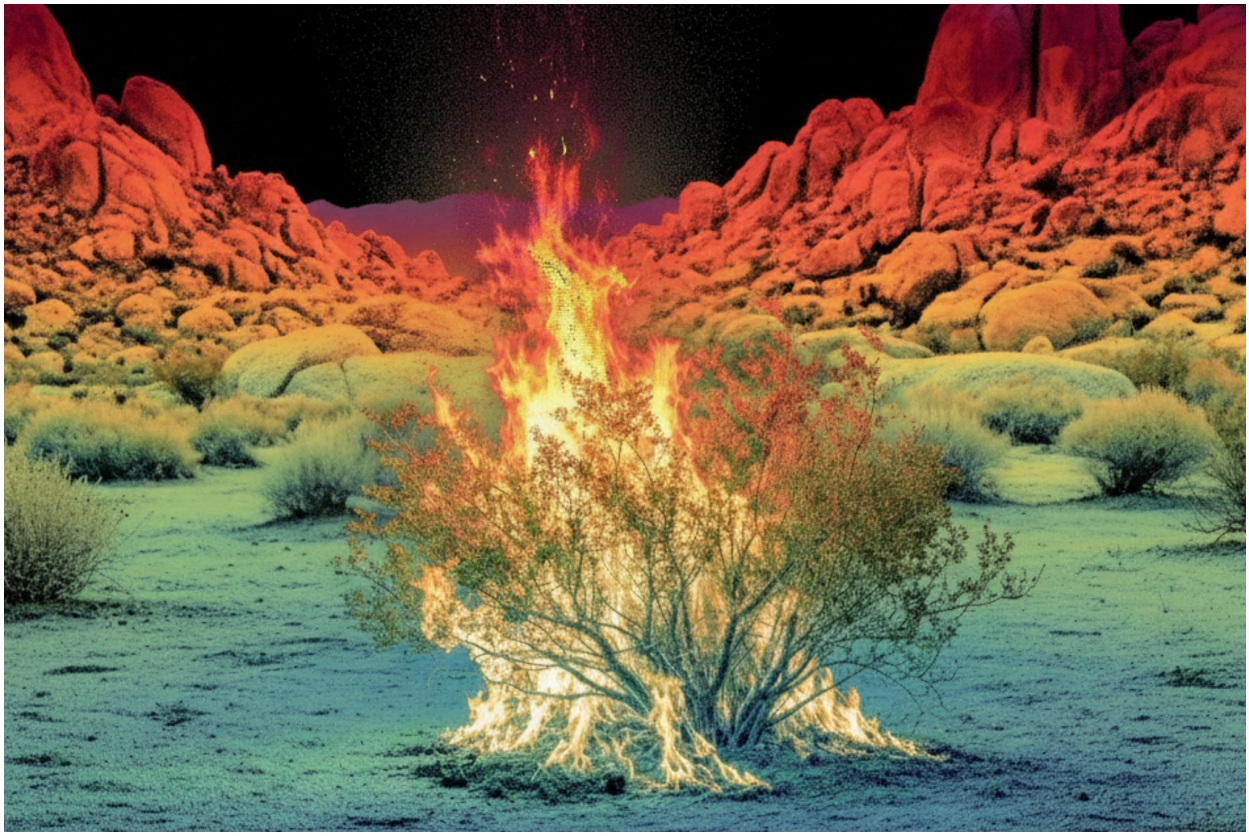

VJ´ing, Live Cinema y la Tétrada de McLuhan.

Apuntes desde la Ecología Mediática para un Pensamiento Estético de Frontera

José Luis Martin Galindo
Doctorado en Pensamiento Complejo
Multiversidad Mundo Real Edgar Morin
Asignatura 01
(Borrador no. 1, asistido por Gemini)

Emplazamiento: El punto de vista

Se considera que en la ecología de los medios y arqueología medial, se encuentran elementos que posibilitan un análisis en torno a la materialidad de las tecnologías de la comunicación y cómo estas reestructuran el entorno sensorial y cognitivo humano. Para abordar el dispositivo de representación audiovisual en directo (Live Cinema, VJing, Live A/V) desde una perspectiva empírica y documentable, nos centraremos en la evolución técnica de las interfaces, la historia de los aparatos óptico-sonoros y las leyes de los medios empíricamente observables propuestas por Marshall y Eric McLuhan.

El dispositivo del "Live A/V" se define operativamente como un sistema de hardware y software (controladores MIDI/OSC, computadoras, proyectores, sintetizadores) que permite la manipulación, síntesis y sincronización de señales de video y audio en tiempo real frente a una audiencia.

Encuadre y composición: Análisis Tetrádico del Dispositivo Audiovisual en Directo

1. Extensión / Amplificación (¿Qué intensifica o hace posible el medio?)

El dispositivo amplifica el control háptico y algorítmico sobre flujos de datos audiovisuales en tiempo real.

- Evidencia técnica: La transición de la edición no lineal (NLE) al procesamiento gráfico en tiempo real (mediante la explotación de las unidades de procesamiento gráfico o GPUs y protocolos como Syphon/Spout) reduce la latencia de procesamiento de video a milisegundos.
- Efecto observable: El ejecutante (VJ/artista A/V) extiende su sistema nervioso central al manipular parámetros físicos (perillas, faders) que se traducen algorítmicamente en transformaciones geométricas, cromáticas y acústicas instantáneas. Amplifica la sincronía intersensorial (sonido-imagen) mediante el análisis de frecuencias de audio (FFT - Fast Fourier Transform) que automatiza la respuesta visual.

2. Obsolescencia (¿Qué desplaza o deja de lado?)

El dispositivo vuelve obsoleta la linealidad del montaje cinematográfico fijo y la invisibilidad del proyeccionista.

- Evidencia técnica: El cine tradicional depende de una tira de celuloide o un archivo digital pre-renderizado (DCP) bloqueado en una línea de tiempo unidireccional (por ejemplo, código de tiempo SMPTE). En el Live Cinema, el montaje "fijo" es reemplazado por bases de datos de clips de video ejecutados de forma estocástica o improvisada.
- Efecto observable: La figura del proyeccionista cinematográfico, históricamente confinada y oculta en la cabina de proyección desde la estandarización de las salas de cine a principios del siglo XX, queda obsoleta. El aparato y el operador son trasladados al centro del espacio social (el escenario o la cabina central), haciendo visible la producción de la imagen.

3. Recuperación (¿Qué elemento del pasado, previamente obsoleto, trae de vuelta?)

Desde la arqueología de los medios, el dispositivo recupera la performatividad de los instrumentos de "música visual" pre-cinematográficos y la fantasmagoría.

- Evidencia histórica: El Live A/V recupera mecánicas operativas documentadas en los siglos XVIII y XIX. Específicamente, revive el concepto del Clavecín Ocular (1725) del matemático jesuita Louis-Bertrand Castel y los posteriores "órganos de color" de Bainbridge Bishop (1877) y Thomas Wilfred (el Clavilux, 1919). Estos aparatos buscaban la sinestesia controlada en vivo.
- Efecto observable: A diferencia del cine (medio reproductivo), el VJing recupera la linterna mágica del siglo XVII y los espectáculos de fantasmagoría de Étienne-Gaspard Robert ("Robertson") de 1797, donde la manipulación física del aparato lumínico en presencia del público era el núcleo de la experiencia del medio.

4. Inversión (¿En qué se convierte cuando se empuja a su límite técnico?)

Llevado a la saturación de sus capacidades, el dispositivo se invierte en automatización algorítmica generativa y anestesia sensorial.

- Evidencia técnica: Al maximizar la capacidad de las interfaces de programación visual (como TouchDesigner o Max/MSP/Jitter) y aplicar algoritmos de aprendizaje automático de inferencia en tiempo real, el sistema ya no requiere la entrada manual (háptica) humana paso a paso.
- Efecto observable: Se invierte de una "actuación humana en vivo" a una instalación generativa autónoma. La agencia pasa del intérprete humano al algoritmo. Fisiológicamente, el límite empírico de la estimulación audiovisual simultánea (frecuencias estroboscópicas rápidas, patrones visuales complejos, altos decibelios)

produce saturación en el córtex visual y auditivo, invirtiendo la inmersión interactiva en una sobrecarga sensorial o desensibilización neurológica temporal.

Referencias Bibliográficas

- Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). Media archaeology: Approaches, applications, and implications. University of California Press.
- Lund, C., & Lund, H. (Eds.). (2009). Audio.visual: On visual music and related media. Arnoldsche Art Publishers.
- McLuhan, M., & McLuhan, E. (1988). Laws of media: The new science. University of Toronto Press.
- Peacock, K. (1988). Instruments to perform color-music: Two centuries of technological experimentation. Leonardo, 21(4), 397-406. https://doi.org/10.2307/1578702
- Zielinski, S. (2006). Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means (G. Custance, Trad.). MIT Press.